

**VIII CAMPEONATO INTERBAIRROS DE FUTEBOL DE CAMPO – 2012**  
**REGULAMENTO GERAL**

**Execução:** Secretaria Municipal de Esporte e Lazer

**01 DA APRESENTAÇÃO**

**Art. 01º** Atendendo as reivindicações de nossos atletas nos bairros de Uberaba e o intuito de integrá-los através do esporte, a **Prefeitura Municipal de Uberaba, através da Secretaria Municipal de Esporte e Lazer**, propõem a realização do VIII **CAMPEONATO INTERBAIRROS DE FUTEBOL DE CAMPO – 2012**.

**02 DA JUSTIFICATIVA**

**Art. 02º** O Futebol de Campo é praticado nos diversos Bairros da cidade. A realização do VIII **CAMPEONATO INTERBAIRROS DE FUTEBOL DE CAMPO – 2012** muito contribuirá para intensificar esta prática.

**03 DO OBJETIVO GERAL**

**Art. 03º** Oportunizar intercâmbio e interação entre os diversos bairros e praticantes de futebol de campo de Uberaba que não participam dos campeonatos da Liga Uberabense de Futebol.

**04 DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES**

**Art. 04º** Este Regulamento é o conjunto das disposições que regerão o VIII **CAMPEONATO INTERBAIRROS DE FUTEBOL DE CAMPO – 2012**.

**Art. 05º** As equipes que participarão deste campeonato serão consideradas conhecedoras das leis desportivas internacionais que regem o FUTEBOL e deste regulamento, e se submeterão sem reserva alguma, a todas as conseqüências que dele possa emanar.

**05 DA ESTRUTURA ADMINISTRATIVA**

**Art. 06º** Na realização deste torneio serão conhecidos pelos participantes, como autoridades ligadas diretamente à realização do mesmo:

**a) Da Comissão de honra**

**Roberto Carlos Fernandes** (Secretário Municipal de Esporte e Lazer)

**Anderson Adauto** (Prefeito de Uberaba)

**Representantes das equipes inscritas**

**a.1 Compete aos representantes das equipes:**

- \* Acompanhar o andamento da competição;
- \* Apresentar documentos para inscrições de atletas, assumindo total responsabilidade pelos dados contidos nos mesmos;
- \* Apresentar documentação de atleta(s) que estiver(em) sob protesto, para a Comissão Técnica em tempo hábil;
- \* Apresentar documentação de atleta(s) que estiver(em) sob protesto, para a Comissão Técnica em tempo hábil;

pdfMachine

**A pdf writer that produces quality PDF files with ease!**

Produce quality PDF files in seconds and preserve the integrity of your original documents. Compatible across nearly all Windows platforms, simply open the document you want to convert, click "print", select the "Broadgun pdfMachine printer" and that's it! Get yours now!

\* Acompanhar as notas oficiais e fazer cumprir o que nelas estiver determinado, verificando semanalmente o quadro de punições na Secretaria Municipal de Esporte e Lazer.

**b) Da Comissão Técnica Disciplinar**

Será formada pelas seguintes pessoas ligadas ao desporto.

Sr. Helio França de Oliveira

Sr. Flávio Henrique Bernardes dos Santos

Profº Ms. Carlos Alberto de Queiroz Júnior

**b.1 A ela compete:**

- \* Fazer cumprir o exposto neste regulamento;
- \* Elaborar a programação dos jogos;
- \* Designar horário para realização dos jogos;
- \* Solicitar ao responsável pela equipe que estiver sob protesto, sua participação em reunião em que sua equipe for julgada;
- \* Julgar as infrações que forem cometidas durante o campeonato;
- \* Divulgar o resultado após cada rodada;
- \* Tomar decisões em assuntos referentes à parte técnica dos jogos;
- \* Julgar equipe ou atleta.
- \* Julgar e decidir sobre casos omissos neste Regulamento.

**Parágrafo único:** A Comissão Técnica Disciplinar será soberana para o julgamento e interpretação deste Regulamento, não cabendo após decisão tomada, nenhum tipo de recurso. A equipe que for contra o regulamento e a decisão da Comissão Técnica Disciplinar e entrar na justiça comum, estará eliminada do campeonato.

**c) Da Arbitragem**

Será responsável pela mesma, a Secretaria Municipal de Esporte e Lazer, que poderá designar entidades ou pessoas para dirigi-la, sendo que a ela compete:

- c.1** Estruturar o quadro de arbitragem;
- c.2** Designar arbitragem aos jogos; .
- c.3** Avaliar a atuação dos árbitros a cada rodada.

**Parágrafo único:** Não será aceito pelas equipes: veto de árbitros, auxiliares ou representantes designados.

**06 DAS INSCRIÇÕES DAS EQUIPES E ATLETAS**

**Art. 07º** As inscrições de atletas serão realizadas na Secretaria Municipal de Esporte e Lazer, até o término da 1ª fase.

**Parágrafo Único:** O atleta será liberado para jogar, após 7 (sete) dias ao ato da inscrição do mesmo.

**Art. 08º** Será obrigatório a apresentação à Comissão Técnica de um dos seguintes documentos originais, se esta Comissão assim exigir: Identidade, Carteira Profissional ou qualquer outro documento expedido por órgão federal ou estadual que contenha foto atual do titular seguido pela carteirinha oficial da competição de 2012, devidamente plastificada com plástico duro e devidamente lacrada por alta temperatura.

**Parágrafo primeiro:** a equipe de arbitragem autorizará a jogar somente os atletas que apresentarem um dos documentos acima citados junto com sua carterinha plastificada (plástico duro), antes do início de todas as partidas de sua equipe.

**Art. 9º** A comissão técnica e disciplinar poderá autorizar por escrito via nota oficial a autorização

pdfMachine

A pdf writer that produces quality PDF files with ease!

Produce quality PDF files in seconds and preserve the integrity of your original documents. Compatible across nearly all Windows platforms, simply open the document you want to convert, click "print", select the "Broadgun pdfMachine printer" and that's it! Get yours now!

## **07 A PARTICIPAÇÃO DOS ATLETAS**

**Art. 10º** Poderão ser inscritos no mínimo 15 e no máximo 40 atletas por equipe.

**Art. 11º** Cada atleta poderá se inscrever somente por uma equipe. Caso o mesmo se inscreva por mais de uma equipe estará eliminado e a equipe não poderá inscrever outro em seu lugar. A inscrição do atleta somente será considerada quando o mesmo assinar a Ficha de Inscrição e todos os documentos apresentados a comissão técnica disciplinar da competição.

**Parágrafo primeiro** - Xerox de um documento com foto expedido de órgão federal, declaração para autorização de inscrição para equipe desejada, duas fotos 3x4, ficha de cadastro completa e comprovante de residência.

**Art. 12º** A idade mínima para participação é de 14 anos completos, sendo para os menores de 18 anos com autorização dos pais. Dos 14 aos 16 anos o atleta poderá apresentar como documento sua certidão de nascimento.

**Art. 13º** Caso algum atleta participe de forma irregular do VIII **CAMPEONATO INTERBAIRROS DE FUTEBOL DE CAMPO – 2012**, estará automaticamente eliminado desta competição e do VIX **CAMPEONATO INTERBAIRROS DE FUTEBOL DE CAMPO – 2013**.

**Art. 14º** Os atletas para participarem da competição não poderão ter participado das competições da LUF (Liga Uberabense de Futebol) no ano de 2012, com exceção atletas acima de 40 anos.

**Parágrafo primeiro:** O presidente da equipe poderá jogar, independente se jogou ou não nas competições da LUF de Campo.

**Art. 15º** Atleta profissional de Futebol em atividade (ano 2012) não poderá ser inscrito na competição.

## **08 DO CONGRESSO TÉCNICO**

**Art. 16º** Será realizado no dia 28 de junho de 2012, às 19 horas, em local definido pela Secretaria Municipal de Esporte e Lazer, com um representante de cada equipe inscrita. Na oportunidade será sorteada a formação da tabela e tratados assuntos inerentes à competição, e com aprovação do regulamento da competição para o ano de 2012, mediante assinatura de todos os representantes das equipes.

## **09 DO PROCESSO DE DISPUTA**

**Art. 17º** O início do VIII **CAMPEONATO INTERBAIRROS DE FUTEBOL DE CAMPO – 2012** será composto por 28 (VINTE E OITO) equipes, cada equipe fará 6 (SEIS) jogos na 1ª fase, como está exposto na tabela. Classificarão as 24 (VINTE E QUATRO) melhores equipes para a fase seguinte. 2ª fase – eliminatória jogo de ida e volta – classificará doze equipes. 3ª fase - 4 (quatro) grupos de 3 (três) times (jogando todos contra todos em um único turno), classificando 1 (um) de cada grupo. 4ª fase realizar se a as semi-finais em dois jogos (ida e volta), 5ª fase – final (jogo único).

**Parágrafo primeiro** – 2ª FASE – será composta por 24 (Vinte quatro) equipes, sistema eliminatório (mata - mata) jogo de ida e volta. Os 12 (doze) melhores colocados de todo campeonato jogarão por 2 (dois) empates. Havendo uma vitória para cada equipe (não importa o saldo de gols) a decisão irá para os pênaltis, com cada equipe cobrando 3 (três) penalidades alternadas. Caso persistir o empate dará seqüência alternada até conhecer o vencedor. O jogador que executar a penalidade máxima só poderá cobrar novamente após todos os atletas da sua equipe que estiver no término da partida tiverem

pdfMachine

**A pdf writer that produces quality PDF files with ease!**

Produce quality PDF files in seconds and preserve the integrity of your original documents. Compatible across nearly all Windows platforms, simply open the document you want to convert, click "print", select the "Broadgun pdfMachine printer" and that's it! Get yours now!

cobrado, inclusive o goleiro. Está fase classificará 12 (doze) equipes para a fase seguinte, onde comporão a 3ª fase (fase de grupo).

**Parágrafo segundo** - A 3ª fase, será composta por 12 (doze) equipes divididas em grupos: grupo “1” classificados dos JOGOS A, L e H; grupo “2” classificados dos JOGOS B, K e G; grupo “3” classificados dos JOGOS C, J, e F e grupo “4” classificados dos JOGOS D, I e E; como está exposto na tabela. Nesta fase jogarão dentro do grupo, todos contra todos em um único turno. Exemplo: grupo “1”. (classificado do jogo “A” verso “L” e “H”; e classificado do jogo “L” verso “H”). O melhor classificado de cada grupo na pontuação geral fará os seus 2 (dois) jogos no seu campo de jogo, aguardando o perdedor da primeira rodada. Caso haja empate no primeiro jogo da primeira rodada, O 1º COLOCADO DO GRUPO jogará contra o pior colocado do grupo na pontuação geral do CAMPEONATO. O último colocado do grupo na pontuação geral do campeonato, jogará suas duas partidas fora do mando de jogo. Esta fase obedecerá os critérios da primeira fase para decidir o 1º colocado, ou seja, total de pontos, saldo de gols, vitória, cartões, gols pró, gols sofridos. Havendo empate em todos os critérios, classifica o melhor colocado da pontuação geral de todo campeonato.

**Parágrafo terceiro** - 4ª FASE – semi-finais sistema eliminatório (mata-mata ida e volta); o 1º colocado do “Grupo 4” jogará contra o 1º colocado do “Grupo 1” e o 1º colocado do “Grupo 3” jogará contra o 1º do “Grupo 2”; Os 2 (dois) melhores colocados de todo campeonato (pontuação geral) jogarão por 2 (dois) empates. Havendo uma vitória para cada equipe a decisão irá para os pênaltis (não importa o saldo de gols), com cada equipe cobrando 3 (três) penalidades alternadas. Caso persistir o empate dará seqüência alternada até conhecer o vencedor. O jogador que executar a penalidade máxima só poderá cobrar novamente, após todos os atletas da sua equipe que estiver no término da partida tiverem cobrado, inclusive o goleiro.

**Parágrafo quarto** - 5ª FASE – Final sistema eliminatório um só jogo; o melhor colocado de todo campeonato jogará pelo empate no tempo normal. O LOCAL DA PARTIDA SERÁ DECIDIDO PELA COMISSÃO ORGANIZADORA DO CAMPEONATO.

**Parágrafo quinto** – As 2 (DUAS) equipes eliminadas na 4ª fase do VIII **CAMPEONATO INTERBAIRROS DE FUTEBOL DE CAMPO – 2012**, decidirá o XXIV CAMPEONATO VARZEANO DE UBERABA 2012, com o mesmo sistema eliminatório único jogo, onde o melhor colocado do VIII **CAMPEONATO INTERBAIRRO DE FUTEBOL DE CAMPO – 2012** jogará pelo empate no tempo normal.

Obs. o artilheiro do XXIV CAMPEONATO VARZEANO DE UBERABA 2012 acumulará os gols marcados no VIII **CAMPEONATO INTERBAIRROS DE FUTEBOL DE CAMPO – 2012**.

## **10 DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE:**

**Art. 18º** Para critério de desempate, caso seja necessário, será seguido o seguinte:

- a) Maior número de pontos
- b) Saldo de gols;
- c) Maior número de vitórias;
- d) Menor número de cartões amarelos, sendo que para cada cartão vermelho será assinalado 3 cartões amarelos e atletas que forem eliminados da competição serão computados 6 cartões amarelos.
- c) Maior número de gols feitos;
- d) Menor número de gols sofridos;
- e) Gol average (gols feitos divididos pelos gols sofridos);
- f) Sorteio.

## **11 DAS COMPETIÇÕES**

**Art. 19º** Os jogos terão início com hora marcada com tolerância de 30 (trinta) minutos, sendo

pdfMachine

**A pdf writer that produces quality PDF files with ease!**

Produce quality PDF files in seconds and preserve the integrity of your original documents. Compatible across nearly all Windows platforms, simply open the document you want to convert, click “print”, select the “Broadgun pdfMachine printer” and that’s it! Get yours now!

**Parágrafo primeiro:** A equipe que perder duas vezes por W x O será eliminada da competição e será mantido os resultados anteriores e os próximos jogos a equipe adversária ganhará somente os pontos.

**Parágrafo segundo:** O horário válido para início do jogo e para o W X O será de acordo com o informado pelo árbitro da partida, não cabendo questionamento das equipes sobre o mesmo.

**Parágrafo terceiro:** se a partida começar após os 30 (trinta) minutos de tolerância, o relógio do árbitro será acionado a partir do mesmo. Exemplo: a partida está marcada para às 13h30min e começa às 14h01min o primeiro tempo terá somente 44 minutos. Caso o atraso aumente, o tempo de jogo do primeiro tempo reduzirá ainda mais. Lembrando que a equipe infratora jogará com a perda dos três pontos para o adversário. Caso a equipe não queira jogar o restante do tempo, perderá mais 3 (três) PONTOS NA TABELA. O resultado do jogo será mantido os cartões e os gols para o artilheiro e equipes.

**Parágrafo quarto:** caso a equipe mandante esteja uniformizada dentro do campo com a sumula já assinada esperando a equipe adversária, e a mesma chega com as mesmas cores, o árbitro dará mais 10 minutos para a equipe mandante trocar o uniforme sem nenhum prejuízo para a equipe.

**Parágrafo quinto:** a equipe vencedora por W x O ganhará os pontos (três pontos).

**Art. 20º** Não caberá recurso sob alegação de atraso, e nem a respeito da decisão do árbitro.

**Art. 21º** De acordo com a norma deste regulamento fica autorizada a permanência no banco, somente atletas e dirigentes inscritos que assinaram a sumula, com documentação entregue à arbitragem antes do início da partida. Todos estão sujeitos às punições do árbitro e da organização.

**Art. 22º** Quando uma partida for interrompida pelo árbitro por motivo de força maior como chuvas, iluminação, a mesma será reiniciada do ponto em que foi interrompida, mantendo cartões, placar e atletas que estão inscritos na súmula. Hora e local será determinado pela Comissão Técnica.

**Parágrafo único:** se ocorrer a interrupção após 15 minutos do segundo tempo não terá nova partida e manterá o placar do jogo.

**Art. 23º** Caso a partida seja interrompida por dirigentes, jogadores, torcedores e falta de segurança a equipe perderá os três pontos para o adversário, mesmo estando vencendo ou empatando jogo.

**Parágrafo único:** Somente a Comissão Técnica Disciplinar poderá transferir os jogos, não necessitando para tanto de aprovação das equipes participantes.

**Art. 24º** As competições e os julgamentos serão orientados baseados por este Regulamento.

**Art. 25º** As equipes deverão se apresentar uniformizadas. O uniforme exigido será o seguinte: camisas da mesma cor e que deverão estar numeradas, calções da mesma cor e meias da mesma cor. Não será obrigatório o uso de caneleiras.

**Parágrafo único:** Somente o árbitro poderá caracterizar a diferença de uniforme, sendo este julgamento antes do início da partida. Sendo assim não caberá recurso das equipes participantes sobre a utilização de uniformes fora do padrão. Fica a critério dos jogadores a usarem brincos e piercing durante a partida. Fica proibido o atleta jogar com material que corra perigo para o adversário.

**Art. 26º** Os jogos serão realizados nos campos e estádios determinados na Tabela Oficial.

**Art. 27º** As equipes mandante do jogo deverão apresentar duas bolas em condições de jogo antes da partida. O jogo que não chegar ao final por falta de bola, a equipe mandante perderá os pontos para o adversário.

**Parágrafo único:** Se a equipe mandante não apresentar as bolas e estiver vencendo a partida por qualquer resultado ou se a partida estiver empatada, passará a ser perdedora por um gol a zero.

**Art. 28** A Lei do Impedimento somente será observada após o prolongamento da linda frontal da

pdfMachine

A pdf writer that produces quality PDF files with ease!

Produce quality PDF files in seconds and preserve the integrity of your original documents. Compatible across nearly all Windows platforms, simply open the document you want to convert, click "print", select the "Broadgun pdfMachine printer" and that's it! Get yours now!

**Art. 29°** A equipe que não tiver o número suficientes de jogadores (no mínimo 7) para continuar a partida, mesmo estando vencendo a partida ou empatando perderá por 1 gol a zero. E se estiver perdendo a partida o placar será mantido.

**Art. 30°** Os jogos serão arbitrados por um árbitro e um delegado do jogo “representante de súmula”.

**Parágrafo único:** As partidas Finais serão compostas pela equipe de arbitragem completa (um árbitro, dois assistentes e um representante). Os demais jogos por um árbitro e um representante.

## 12 DAS PENALIDADES

**Art. 31°** Em qualquer jogo, a equipe que estiver ganhando provocar interrupção da partida por motivo de indisciplina, será considerada vencida pelo placar de 01 (Um) gol a 00 (zero).

**Parágrafo Único:** Se a equipe que estiver perdendo o jogo provocar interrupção da partida, o placar do momento da paralisação será mantido.

**Art. 32°** O atleta e ou membro da comissão técnica for expulso de campo (cartão vermelho) cumprirá um partida automática. Será julgado todas as terças feira, sendo que todas as punições serão expostas no Site: e na Secretaria Municipal de Esporte e Lazer.

**Parágrafo primeiro:** o atleta que receber 3 expulsões durante a competição, automaticamente estará excluído da mesma.

**Parágrafo segundo:** expulsão de qualquer membro da comissão técnica provocará perda de dois mandos de campos.

**Parágrafo terceiro:** o atleta que for expulso da partida por “segurar o adversário, tocar a bola com a mão, tirar a camisa dentro de campo e ou discutir com seu companheiro de equipe”, saindo de campo sem protesto não precisará cumprir a suspensão automática.

**Parágrafo quarto:** o atleta que for expulso da partida por praticar jogada brusca provocando lesão ao atleta adversário impedindo o mesmo de retorno ao jogo, terá que cumprir 4 partidas de suspensão.

**Parágrafo quinto:** o atleta que for expulso por outro motivo terá que cumprir 2 (duas) partidas; o atleta que após sua expulsão agredir o árbitro verbalmente cumprirá 4 (quatro) jogos; o atleta que tentar agredir o árbitro ou o adversário fisicamente cumprirá 6 (seis) partidas; e o atleta ou dirigente que agredir fisicamente (com empurrão, cotovelada, soco, pontapé, cusparada, ou ato do gênero) árbitro e/ou adversário será eliminado do campeonato e a equipe perderá 2 (dois) mando de campo.

**Parágrafo sexto:** Caso o atleta realize agressão física na final da competição estará automaticamente eliminado do VIII CAMPEONATO INTERBAIRROS DE FUTEBOL DE CAMPO – 2012 - 2013.

**Art. 33°** A equipe que colocar atletas que não estão devidamente inscritos e suspensos por cartão vermelho ou amarelos, perderá além dos 3 pontos do referido jogo mais 3 pontos na competição.

**Parágrafo primeiro:** a reincidência de atletas irregulares pela mesma equipe provocará a eliminação da equipe na competição.

**Parágrafo segundo:** se a partida for na fase eliminatória (mata-mata) a equipe será desclassificada da competição (perderá a vaga para o adversário).

**Parágrafo terceiro:** A reincidência de atletas irregulares provocará a eliminação da equipe da competição.

**Art. 34°** O atleta e/ou membro da comissão técnica de todas as equipes estão sujeitos à punições 24h00min horas antes do jogo e 48h00min horas após o jogo. Ex.: agressão e/ou ameaças verbal ou física aos árbitros, atletas de jogos entre outras equipes.

**Parágrafo primeiro:** Se o atleta receber cartão amarelo e cartão vermelho na mesma partida será computado os dois cartões, sendo um vermelho e um amarelo.

**Parágrafo segundo:** O atleta que receber 6 cartões amarelos na competição estará automaticamente eliminado da competição.

**Parágrafo terceiro:** o atleta que receber o 3º cartão amarelo na penúltima partida da competição, o mesmo estará liberado para disputar a grande final do campeonato.

**Parágrafo quarto:** o atleta que for expulso na ultima partida da fase final, cumprirá sua suspensão em 2013.

**Art. 36º** As penas disciplinares serão aplicadas aos atletas e membros da comissão técnica ou a equipe que: promover desordem antes, durante e depois dos jogos; incentivar os atletas a prática de violência; atirar objetos no local do jogo; invadir o local da partida; faltar com respeito as autoridades; depredar instalações dos locais dos jogos;

**Art. 37º** A equipe que for eliminada da competição do ano de 2012 estará automaticamente eliminada do ano de 2013.

**Art. 38º** A equipe que provocar tumulto seguido de agressão física envolvendo mais de um atleta será eliminada da competição, considerando que esta ocorrência poderá ser antes, durante e depois da realização da partida.

**Parágrafo primeiro:** se o artigo anterior ocorrer entre duas equipes e as mesmas estiverem no sistema de eliminatória (mata-mata) ambas serão julgadas; podendo a Comissão Técnica Disciplinar convidar para a próxima fase outra equipe da competição já eliminada com melhor campanha.

**Parágrafo segundo:** no momento que jogadores, torcedores, dirigentes tentarem agredir o árbitro ou representante, os mesmos poderão encerrar a partida e a equipe infratora perderá os 3 (três) pontos para o adversário.

### 13 DOS PROTESTOS

**Art. 39º** A equipe que sentir lesada ao término da partida disputada, terá 24 (vinte quatro) horas para apresentar o protesto à Comissão Técnica. O mesmo deverá ser encaminhado à Secretaria Municipal de Esporte e Lazer, situada à Avenida Da. Maria Santana Borges, nº. 1405, Bairro Olinda, Uberaba-MG, devidamente documentado e assinado pelo representante da equipe.

**Art. 40º** Caberá exclusivamente ao reclamante, a apresentação das provas no momento em que for impetrar o recurso.

**Art. 41º** Todo protesto só será aceito, mediante ofício assinado pelo representante da equipe e com as provas anexadas.

**Parágrafo primeiro:** não caberá recurso, sobre recurso impetrado e julgado.

### 14 DA PREMIAÇÃO

**Art. 42º** Será distribuído 01 (um) troféu para a equipe campeã e 01 (um) troféu para a equipe vice - campeã, e também serão distribuído medalhas aos atletas campeões e vice – campeões, além de 01 (um) troféu para o artilheiro e 01 (um) troféu para o goleiro menos vazado da competição. A equipe mais disciplinada receberá um troféu.

Parágrafo único: a premiação dos jogos finais será entregue:

- A do primeiro jogo no intervalo do segundo jogo (primeiro tempo para o segundo);
- E a do segundo jogo, no final do mesmo.

**Art. 43º** Os casos omissos a este regulamento, serão resolvidos pela Comissão Técnica Disciplinar.

**Art. 44º** A assistência médica ou hospitalar será de responsabilidade de cada equipe participante.

**Art. 45º** Todos os atletas participantes da partida e comissão técnica deverão assinar as súmulas antes do início da partida.

**Art. 46º** A Nota ou Boletim Oficial e a Tabela Oficial desta competição têm poder para modificar, incluir, excluir e explicar itens deste regulamento, e poderá ser emitida quando for necessária, ficando a critério da Comissão Técnica.

**Art. 47º** Poderá ser utilizado qualquer número nas camisas, desde que não repita na mesma equipe e não haverá necessidade de estarem numeradas na frente.

**Parágrafo Único:** a equipe que não estiver devidamente uniformizada conforme o Art. 25º, perderá os 3 (três) pontos da partida.

**Art. 48º** A formação das Chaves será divulgada na Tabela Oficial que será entregue no Torneio Início, mediante relação das equipes e assinatura de recebimento dos respectivos representantes.

**Art. 49º** Nas fases onde houver formação de chaves, a pontuação a ser obtida pelas equipes será a seguinte:

- Vitória..... 03 (três) pontos;
- Empate..... 01 (um) ponto;
- Derrota..... 00 (zero) pontos.

**Art. 50º** Em comum acordo entre as duas equipes envolvidas e de acordo com a necessidade da Comissão Técnica Disciplinar serão realizadas partidas aos sábados. Caso contrário aos domingos e feriados.

**Art. 51º** No caso de dois uniformes iguais, fica a equipe mandante a obrigatoriedade de troca de uniforme.

**Art. 52º** A segurança da realização da partida e principalmente da integridade física e moral da arbitragem deverá ser assegurada pela equipe mandante e pela equipe adversária.

**Art. 53º** Quem autorizará ou credenciará se a partida poderá ser realizada em função da presença de marcação de campo e de colocação é a arbitragem.

**Art. 54º** Na realização dos jogos não haverá número mínimo e máximo de substituições de atletas.

**Art. 55º** Fica a cargo da equipe mandante, fixar redes e demarcar o campo até a hora do início da partida, caso não ocorra a demarcação do campo e a colocação das redes de acordo com verificação da equipe de arbitragem a mesma perderá o jogo por um gol a zero e ainda terá que jogar. Caso recusem perderá mais 3 (três) pontos na tabela.

**Parágrafo único:** caso as demarcações sumirem devido fenômenos da natureza fica a critério da arbitragem prosseguir ou não a partida.

**Art. 56º** O custeio da transmissão do jogo final via rádio e por TV, gravações de DVDs, faixa de campeão, flâmulas e certificados dos melhores do ano, ficará sob responsabilidade de todas as equipes.

pdfMachine

**A pdf writer that produces quality PDF files with ease!**

Produce quality PDF files in seconds and preserve the integrity of your original documents. Compatible across nearly all Windows platforms, simply open the document you want to convert, click "print", select the "Broadgun pdfMachine printer" and that's it! Get yours now!



**Parágrafo único:** as equipes farão uma rifa para tirar as despesas e o restante será dividido entre elas.

**Art. 57º** As equipes que não participarem através de seus representantes das reuniões, arbitrais marcados pela comissão técnica, ficam automaticamente de acordo com as decisões tomadas.

**Art. 58º** Os jogos, horários, locais das partidas finais, será decidido pela Secretaria Municipal de Esporte e Lazer.

**Art. 59º** A Secretaria Municipal de Esporte e Lazer não responsabilizará pelos acidentes e incidentes que ocorrer dentro da competição.

**Art. 60º** O árbitro da partida é soberano em suas decisões, porém será conhecedor das normas regulamentares.

**Art. 61º** As equipes poderão fazer quantas substituições quiserem.

**Art. 62º** Dirigentes, jogadores, treinadores, massagistas, médicos não poderão entrar em campo sem autorização do árbitro. Caso ocorra a infração, o mesmo será expulso.

**Art. 63º** Em qualquer momento da partida que a arbitragem exigir identificação de um atleta que estiver no campo de jogo, o presidente da equipe deste atleta terá que apresentar as documentações exigidas.

**Parágrafo primeiro:** a equipe que não apresentar os documentos constando que o mesmo faz parte do elenco, perderá os três pontos para o adversário.

**Parágrafo segundo:** caso o atleta assina a súmula, troca ou dê a camisa para outro e este atleta que recebeu a camisa venha a entrar em campo, ambos serão eliminados automaticamente da competição.

**Art. 64º** Os dirigentes das equipes, no final do jogo, deverão pegar com o representante o relatório (súmula) da partida. Caso não esteja de acordo com o relatório, reclamar com o representante e conferir com o árbitro, pois se não houver protesto, o relatório será verdadeiro e não poderá ser modificado.

**Art. 65º** Após o regulamento ser aprovado no congresso técnico, nenhuma equipe poderá entrar com recurso.

**Art. 66º** Todos os dirigentes chegando ao campo de jogo, deverão ajustar seu relógio com a arbitragem, para que não haja diferenciação de horário, pois o horário oficial é do árbitro.

**Art. 67º** Poderá assinar a súmula, somente os atletas que irão iniciar a partida. Os demais terão que assinar quando forem fazer parte da mesma.

**Art. 68º** O árbitro e representante que não colocar na súmula todas as ocorrências e cartões aplicados no jogo PODERÁ ser eliminado do campeonato.

**Comissão Técnica:**

**pdfMachine**

**A pdf writer that produces quality PDF files with ease!**

Produce quality PDF files in seconds and preserve the integrity of your original documents. Compatible across nearly all Windows platforms, simply open the document you want to convert, click "print", select the "Broadgun pdfMachine printer" and that's it! Get yours now!